



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Menurut Scoot Mccloud (2009) komik adalah gambar gambar yang berdampingan serta di buat berurutan yang di tujukan untuk memberi informasi kepada pembaca.

Komik walaupun memiliki perkembangan berbeda di Amerika, Jepang, dan Eropa pertama kali beredar di amerika di tahun 1930 oleh M. C. Gaines (Couch, 2000), yang membuat komik tersebut dengan tujuan sebagai alat untuk mempromosikan dan meningkatkan penjualan kertas koran di saat perlambatan ekonomi di amerika setelah perang dunia pertama, pada era tersebut komik memiliki struktur berupa kumpulan cerita pendek yang berbeda-beda namun cerita tersebut berkelanjutan, yang dilakukan oleh M. C. Gaines membuahkan hasil dan komik yang di pasarkan mulai terjual terpisah dengan kertas koran yang merupakan tujuan utama pembuatan komik.

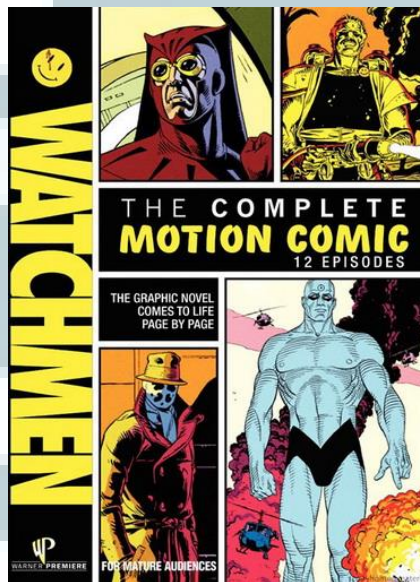
Setelah itu komik mulai berubah di amerika dengan populernya komik bertajuk pahlawan super ("*superhero*") secara struktur ada beberapa perubahan juga, dari cerita berkelanjutan dan komik papan menjadi berbentuk antologi (kumpulan buku komik) yang di pasarkan di majalah khusus, memiliki sebuah narasi cerita yang penuh dan kebanyakan dari komik tersebut berpusat terhadap sebuah tokoh yang populer contoh nya seperti *Action Comic*, dan *Black Mask*. Di pasar komik yang terkenal seperti Inggris, Perancis, dan Belgia komik diterima dengan cepat sebagai bagian dari konsumsi media masyarakat dan komik awal yang

digunakan untuk menjual koran langsung menghilang tidak seperti di Amerika, namun tidak seperti perkembangan di Amerika yang penjualan komik menjadi teresepialisasi sendiri dari lokasi pejualan koran, di eropa penjualan komik tidak lepas dengan lokasi penjualan koran dan buku. Perkembangan komik di Jepang mempunyai keunikan tersendiri walaupun komik dipengaruhi oleh gambar dan tradisi kaligrafi di jaman Edo perubahan terbesar terhadap tradisi tersebut di pengaruhi setelah perang dunia ke dua, tokoh yang paling berpengaruh dalam perkembangan komik (atau *manga*) di jepang adalah Osamu Tezuka atau di Jepang di sebut “*the god of manga*” ini dikarenakan dengan karyanya yang mencapai 150,000 lembar yang membuat buku komik (*manga*) menang bersaing dengan komik papan yang biasa muncul di koran. Seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi, komik dari tiga negara sumber komik saling mempengaruhi dan berevolusi menjadi bacaan yang semakin panjang juga tersegmentasi dan di tujukan untuk remaja dan dewasa, serta di amerika dan eropa namanya pun berubah menjadi *graphic novel*.

UMMN

2.2. *Motion Comic*

Menurut Smith Craig (2015) *Motion comic* dapat dianggap sebagai bentuk dari comic yang ada dan karya seni ke dalam narasi animasi berbasis layar. hal-hal yang berunsur komic seperti kotak suara yang seperti di komik di hapus dan diubah menjadi suara berdasarkan (Booker, 2014). Salah satu contoh adaptasi gerak komik *The Watchmen*.



Gambar 2.1 Sampul *Motion Comic Watchmen*

(<https://www.amazon.com/Watchmen-Complete-Motion-Tom-Steckschulte/dp/B001QFYLJY>)

2.3. *Three Dimensional Character*

2.1.1 Fisiologi Tokoh

2.3.1.1. **Bentuk Tubuh**

Menurut Tom Bancroft (2006) terdapat *shape symbolism* dalam fisiologi animasi yaitu *basic* bentuk tubuh tokoh yang menandakan sifat dari tokoh tersebut di bagi menjadi tiga tipe bentuk tubuh tokoh; *circles*, *square* dan *triangle*.

1. *Circles*

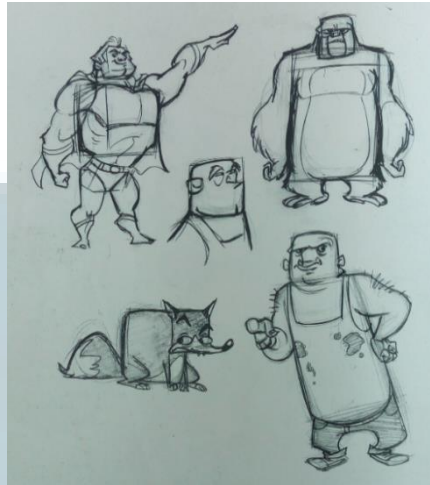
Bentuk tokoh bulat cenderung mempunyai daya tarik, tokoh yang baik lucu dan *friendly*.



Gambar 2.2 Contoh Tokoh Dengan Bentuk Badan *Circle*

(*Creating Character With Personality*.Bancroft, 2006)

2. *Squares*



Gambar 2.3 Contoh Tokoh Dengan Bentuk Badan *Square*
(*Creating Character With Personality*. Bancroft,2006)

Bentuk tokoh persegi menggambarkan tokoh yang *solid*, teguh dan mempunyai peran besar dalam cerita.

3. *Triangles*

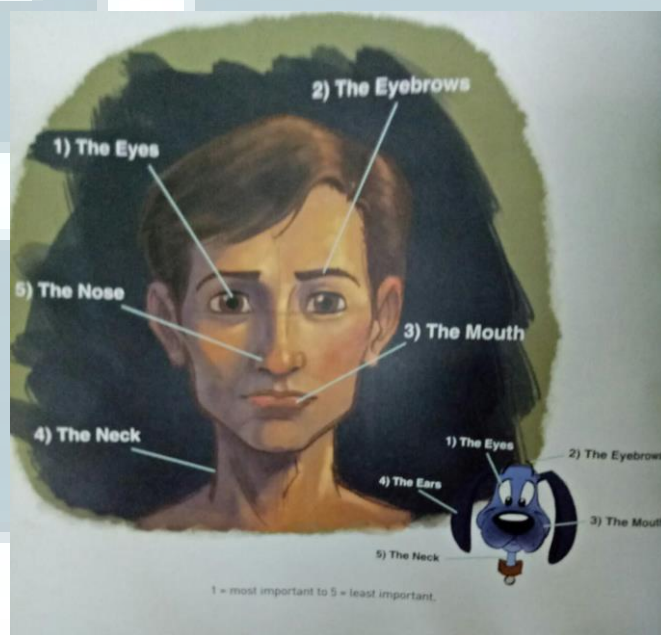
Bentuk tokoh segitiga menggambarkan tokoh yang mencurigakan, kejam dan menggambarkan tokoh antagonis.



Gambar 2.4 Contoh Tokoh Dengan Bentuk Badan *Triangle*
(*Creating Character With Personality*.Bancroft, 2006)

2.3.1.2. Wajah dan Ekspresi

Wajah merupakan bagian terpenting dari aspek tingkah laku dan ekspresi emosi sebuah tokoh, menurut Tom Bancroft (2013) ada lima anatomi wajah yang harus diperhatikan ketika ingin menggambar tokoh manusia; 1. Mata, 2. Alis, 3. Mulut, 4. Leher, 5. Hidung.



Gambar 2.5 Unsur Gerakan Pada Wajah

(Bancroft, *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life*, 2013)

UWIN

1. Mata

Mata yang sering disebut sebagai “*the window to the soul*” merupakan bagian penting dan paling pertama di perhatikan manusia untuk menentukan emosi seseorang (Bancroft, *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life*, 2013). Sebelumnya Tom Bancroft di buku sebelumnya telah menjelaskan bahwa bentuk mata seperti *circular*, *almond*, dan *teardrop* dapat menunjukkan sebuah kepribadian atau etnisitas dari sebuah tokoh (*Creating Character With Personality*, 2006). Selain itu Tom Bancroft (2013) menambahkan bahwa memperhatikan arah tujuan mata sebuah tokoh dapat membantu menggambar emosi dari tokoh tersebut.



Gambar 2.6 Mata Tokoh Dengan Arah Berbeda

(Bancroft, *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life*, 2013, hal. 31)

Namun menurut Tom Bancroft ada beberapa kesulitan dalam menggambar mata ketika ingin mendapatkan ekspresi atau “look” yang tepat.

2. Alis

Tom Bancroft (2013) menekankan bahwa sangat penting untuk membuat hubungan antara mata dan alis. Ini dikarenakan jika alis di gambar terlalu jauh dan tidak sesuai dengan mata, ekspresi tokoh akan lemah atau sangat sulit untuk di tentukan.

3. Mulut

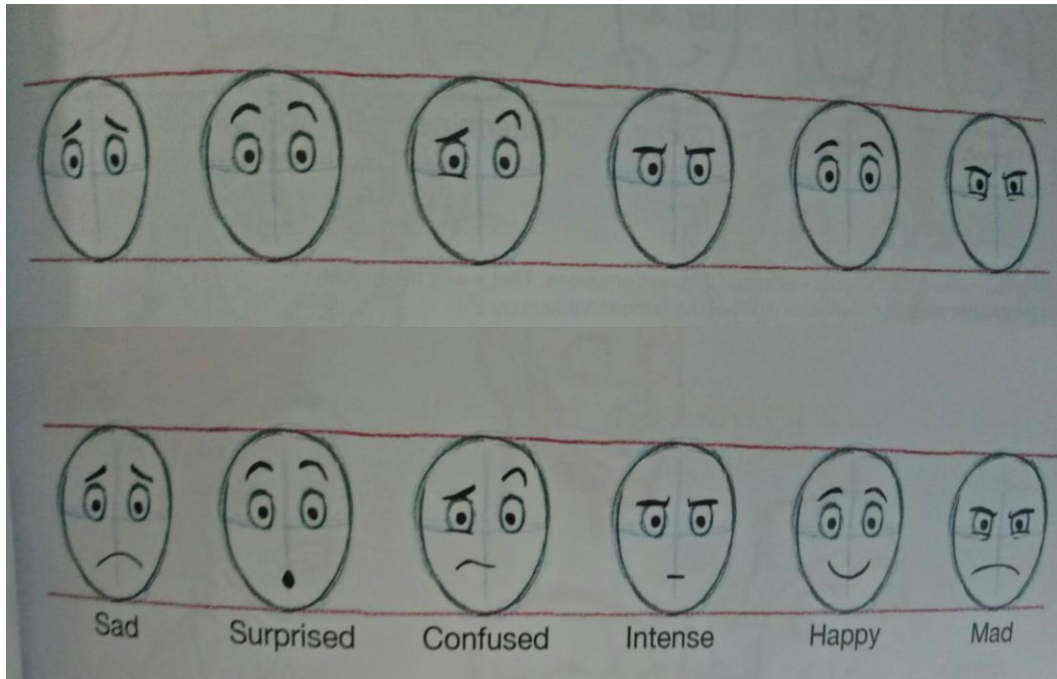


Gambar 2.7 Contoh Alis yang Tepat

(Bancroft, *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life*, 2013, hal. 34)

Tom Bancroft (2013) menganalogikan pentingnya mulut di hirarki ekspresi wajah sebagai berikut: bila muka adalah sebuah kalimat mata adalah kata benda, alis adalah kata kerja, maka mulut adalah tanda baca. Ini karena mulut menentukan emosi dibelakang wajah seorang.

Berikut perbedaan antara wajah yang memiliki mulut dan yang tidak memiliki mulut:



Gambar 2.8 Gambar Perbedaan Wajah Dengan Mulut dan Tanpa Mulut

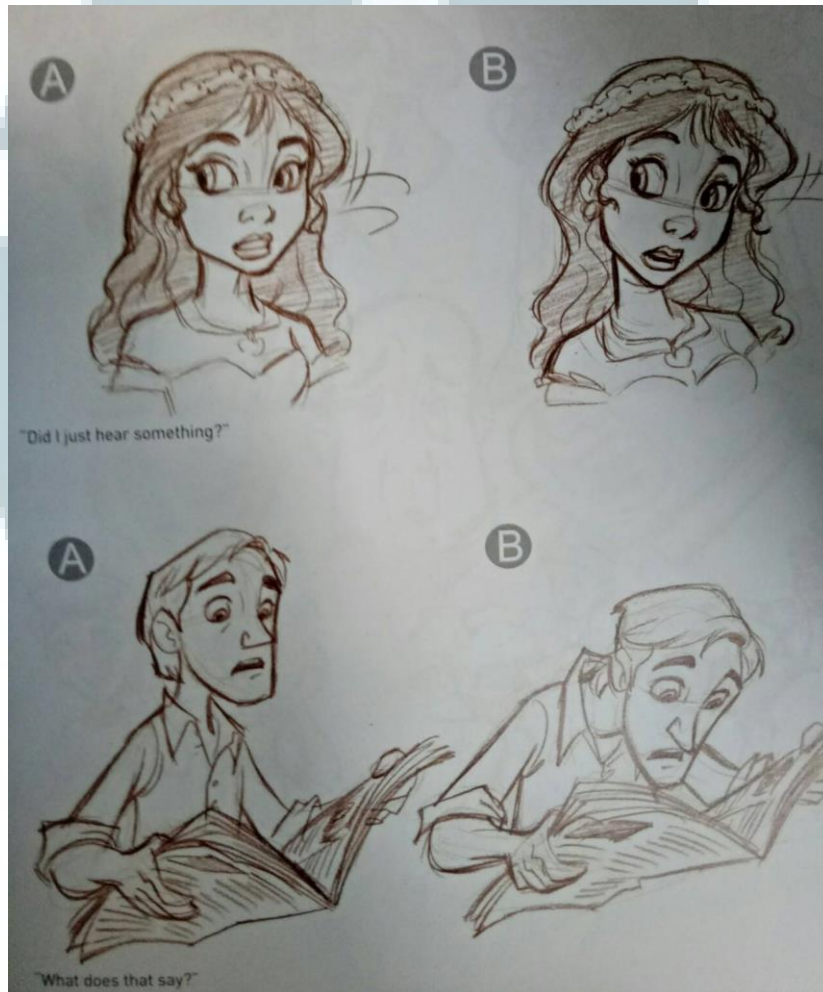
(Bancroft, *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life*, 2013, hal. 35)

4. Hidung

Hidung di analogikan sebagai titik koma dari wajah, sesuatu yang mungkin tidak sering dipakai tetapi dapat menjadi aksen yang bagus bagi pengekspresian emosi tokoh, dan semakin realistis tokoh semakin digunakan aksen ini (Bancroft, 2013).

5. Leher

Walaupun bukan bagian dari wajah, leher mempunyai peran penting dalam ekspresi tokoh khususnya bagaimana hubungannya dengan kepala tokoh, leher dapat memberikan suatu sentuhan yang membuat tokoh tersebut lebih hidup.



Gambar 2.9 Fungsi Leher Terhadap Pengekspresian Emosi

(Bancroft, *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Character to Life*, 2013, p. 37)

2.3.2. Sosiologi Tokoh

Menurut David G. Mayers (2012) sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang manusia dalam kelompok atau masyarakat. Menurut Kerry Ferris dan Jill Stein (2016) menjelaskan bahwa ilmu sosiologi itu sendiri mencoba untuk menjelaskan hubungan dan pengaruh manusia dengan lingkungan sosial mereka dan pada saat yang sama hubungan dan pengaruh lingkungan sosial terhadap manusia. Maka bila di aplikasikan dalam aspek pembuatan tokoh di sebuah karya fiksi maka aspek sosiologi (lingkungan masyarakat yang tokoh berada) mempengaruhi tingkah laku dari tokoh.

2.3.3. Psikologi Tokoh

Psikologi merupakan area ilmu yang sangat luas dan termasuk berbagai aspek tentang tingkah laku dari manusia hingga cara berpikir manusia dan bagaimana sebuah tokoh melihat diri mereka di masyarakat juga bagaimana tokoh tersebut berpikir masyarakat melihat dia (Ferris & Stein, 2016). Untuk membentuk tokoh yang dapat di percaya oleh penonton diperlukan aspek psikologi dimana tokoh tersebut memiliki cara berpikir dan cara melihat dirinya sendiri.

2.4. Color Teori

Menurut Black (2014), warna memiliki peran yang sangat jelas dan sangat penting dalam desain kita. Ini di karenakan adanya hubungan biologis, di tingkat bawah sadar manusia, yang masih membuat suatu warna untuk menarik atau menolak diri kita, untuk menunjukkan bahaya atau sebuah peringatan, dan sebuah batas (Edwards, 2004).

Edwards (2004) menambahkan bahwa menurut ahli warna dalam teori warna arti dari sebuah warna tidak dapat ditentukan secara kaku, dan walaupun banyak ahli setuju atas arti yang luas dari sebuah warna, ada banyak yang tidak di setujui atas kredibilitas arti umum warna tersebut. Ini di karenakan hampir seluruh warna mempunyai konotasi negatif dan positif, sebuah ketidak pastian yang tidak cocok dengan sebuah penyelidikan ilmiah.

Berikut contoh beberapa arti dari berbagai bentuk warna, namun seperti yang di jelaskan oleh Edwards (2004) nilai atau arti dari warna berubah ketika intensitas berubah.

2.4.1. Merah

Dari semua warna yang ada di spektrum merah merupakan warna yang arti simbolnya di setujui. Penelitian menyatakan bahwa merah di asosiasikan dengan kejantanan, stimulasi, bahaya, dan gairah seksual. Merah juga di artikan sebagai darah, gairah, semangat, dan agresi (Edwards, 2004).

2.4.2. Putih

Putih memiliki arti yang berbeda yang saling bertentangan untuk budaya yang berbeda. Contoh di budaya negara barat putih menyimbolkan keluguan dan kesucian, tetapi di budaya lain seperti; China, Jepang, dan berbagai negara Afrika, putih mewakili kematian (Edwards, 2004).

2.4.3. Hitam

Di dunia barat, hitam mewakili kematian, duka, dan kejahatan, penggunaan hitam secara bebas mewakili sebuah pertanda buruk, neraka, dan kutukan (Edwards, 2004).

2.4.4. Hijau

Ahli warna secara umum setuju warna hijau adalah warna yang mewakili keseimbangan, keharmonisan, dan mensimbolkan musim semi dan keremajaan, harapan dan kesenangan (Edwards, 2004).

2.4.5. Kuning

Kuning merupakan warna yang paling samra dna ambigu, kuning adalah warna sinar matahari, emas, kesenangan, kecerdasan, dan kesadaran, tetapi juga warna dengki, aib, tipuan, khianat, dan pengecut (Edwards, 2004).

2.4.6. Biru

Secara umum biru mewakili sesuatu yang tidak di ketahui dan asing, juga di anggap sesuatu yang tidak dapat di bayangkan, ini karena biru merupakan warna utama laut dan langit yang sangat luas. Namun warna yang lebih gelap manunjukkan kepemimpinan dan posisi tinggi di hirarki. Seperti warna lain biru cukup ambigu karena di beberapa budaya biru menyimbolkan kesedihan, angan-angan dan kesendirian (Edwards, 2004).

2.4.7. Jingga

Jingga merupakan warna yang cukup sedikit simbolisnya, secara warna ada hubungannya dengan api dan panas tetapi tidak sekuat warna merah, maka dari itu simbol bahayanya berkurang (Edwards, 2004).

2.4.8. Coklat

Karena warna coklat merupakan warna tanah mungkin menjelaskan bagaimana warna tersebut merupakan salah satu warna yang paling jarang di sebut di bahasa awal (termasuk hitam, putih, dan ping) yang bukan warna utama atau kedua. Itu lah kenapa banyak yang menentukan warna coklat sebagai warna suram, dan sering di hubungkan dengan kesengsaraan dan kemuraman (Edwards, 2004).

2.4.9. Ungu atau Violet

Warna ungu merupakan warna yang gelap, dan warna yang paling dekat dengan warna hitam dan sebagian arti simbol dari warna tersebut berasal dari bagaimana warna tersebut kurang memantulkan cahaya, secara simbolis ungu menyimbolkan dengan perasaan yang dalam mau itu negatif atau positif, dan di zaman dahulu ungu dianggap sebagai warna kerajaan (Edwards, 2004) .

2.4.10. Merah muda

Merah muda walupun berasal dari warna merah tidak mempunyai konotasi kekerasan seperti warna merah. Warna tersebut mewakilkan feminitas dan gulali, walaupun warna “*hot pink*” merubah simbol menjadi sensual.

2.4.11. Abu-abu

Secara umum abu-abu adalah warna kemuraman, depresi, ketidak pastian dan keraguan.

